



2021年8月16日

各位

会社名 株式会社 ブシロード
代表者名 代表取締役社長 橋本義賢
(コード番号：7803 東証マザーズ)
問合せ先 取締役経営管理本部長 村岡敏行
(Tel. 03-4500-4350)

<マザーズ>投資に関する説明会開催状況について

以下のとおり、投資に関する説明会を開催いたしましたので、お知らせいたします。

○ 開催状況

開催日時 2021年8月16日 15:30 (動画の公開日時)
開催方法 弊社公式YouTubeチャンネルにおける決算説明動画の掲載
(<https://youtu.be/TSC8mEgnY8g>)
説明会資料 2021年6月期 決算説明資料

【添付資料】

- ・投資説明会において使用した資料

以上



BUSHIROAD

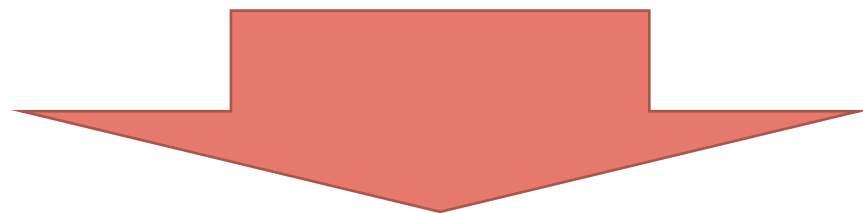
**2021年6月期
通期決算説明資料**

**株式会社ブシロード
証券コード:7803**

2021年8月13日

2021年6月期 総括

コロナ禍の影響でイベントの中止・縮小など逆風の中
11ヶ月決算で前期並みの売上高325億円を確保、
利益は大幅減となった。



2022年6月期は
アフターコロナとグローバル体制の徹底的な強化により
過去最高売上高・大幅な利益回復を見込む。

目次

1. 2021年6月期 第4四半期 決算サマリー・概況	p.3
2. 2021年6月期 業績振り返り	p.10
3. 中期成長戦略（～2024年6月期）	p.14
4. 2022年6月期 見通し	p.23
5. 今後の展開	p.26
6. Appendix	p.34

ご案内

2021年6月期より決算期を
毎年7月1日から翌年6月30日
に変更いたしました。

そのため2021年6月期は
2020年8月1日から
2021年6月30日までの
11ヶ月決算となります。

第1四半期：8月～10月
第2四半期：11月～1月
第3四半期：2月～4月
第4四半期：**5月・6月**

2021年6月期第4四半期 決算サマリー

広告宣伝費の削減およびJ-LODlive (*1) の補助金として**営業外収益97百万円**を計上したことにより、経常利益は黒字化。
 (株)フロントウイングラボののれんの減損として**特別損失140百万円**を計上。

単位：百万円	FY21 4Q ① (2ヶ月)	FY20 4Q ② (3ヶ月)	増減額 ①-②=③	増減比 ③/②	FY21 3Q ④ (3ヶ月)	増減額 ①-④=⑤	増減比 ⑤/④
売上高	5,415	7,775	▲2,360	▲30.3%	9,127	▲3,712	▲40.6%
売上総利益	1,638	3,164	▲1,526	▲48.2%	3,021	▲1,383	▲45.7%
販売管理費	1,717	2,668	▲951	▲35.6%	2,756	▲1,039	▲37.7%
広告宣伝費	534	1,147	▲613	▲53.4%	1,141	▲607	▲53.1%
販売促進費	140	179	▲39	▲21.7%	282	▲142	▲50.2%
営業利益	-79	496	▲575	-	264	▲343	-
経常利益	59	550	▲491	▲89.2%	361	▲302	▲83.6%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	-123	321	▲444	-	30	▲153	-
デジタルIP事業							
売上高	4,034	6,171	▲2,137	▲34.6%	6,940	▲2,906	▲41.8%
セグメント利益	75	594	▲519	▲87.3%	348	▲273	▲78.4%
ライブIP事業							
売上高	1,381	1,604	▲223	▲13.9%	2,187	▲805	▲36.8%
セグメント利益	-151	-105	▲46	-	-87	▲64	-

*1 コンテツグローバル需要創出促進事業費補助金

※セグメント利益につきまして棚卸資産の調整額は記載を省略しております。

四半期 連結業績推移

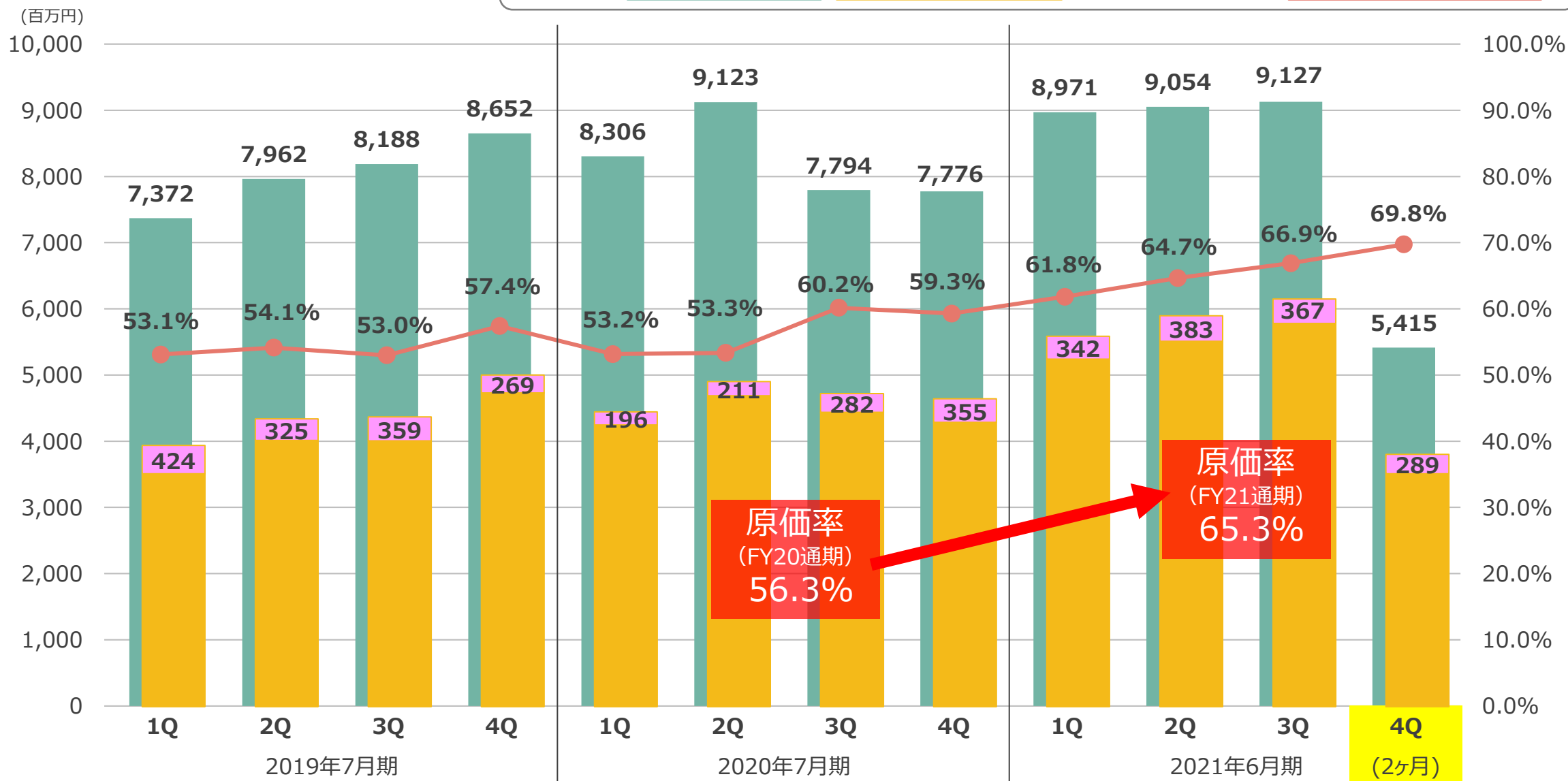
凡例

売上高

売上原価

(うち 償却費)

原価率



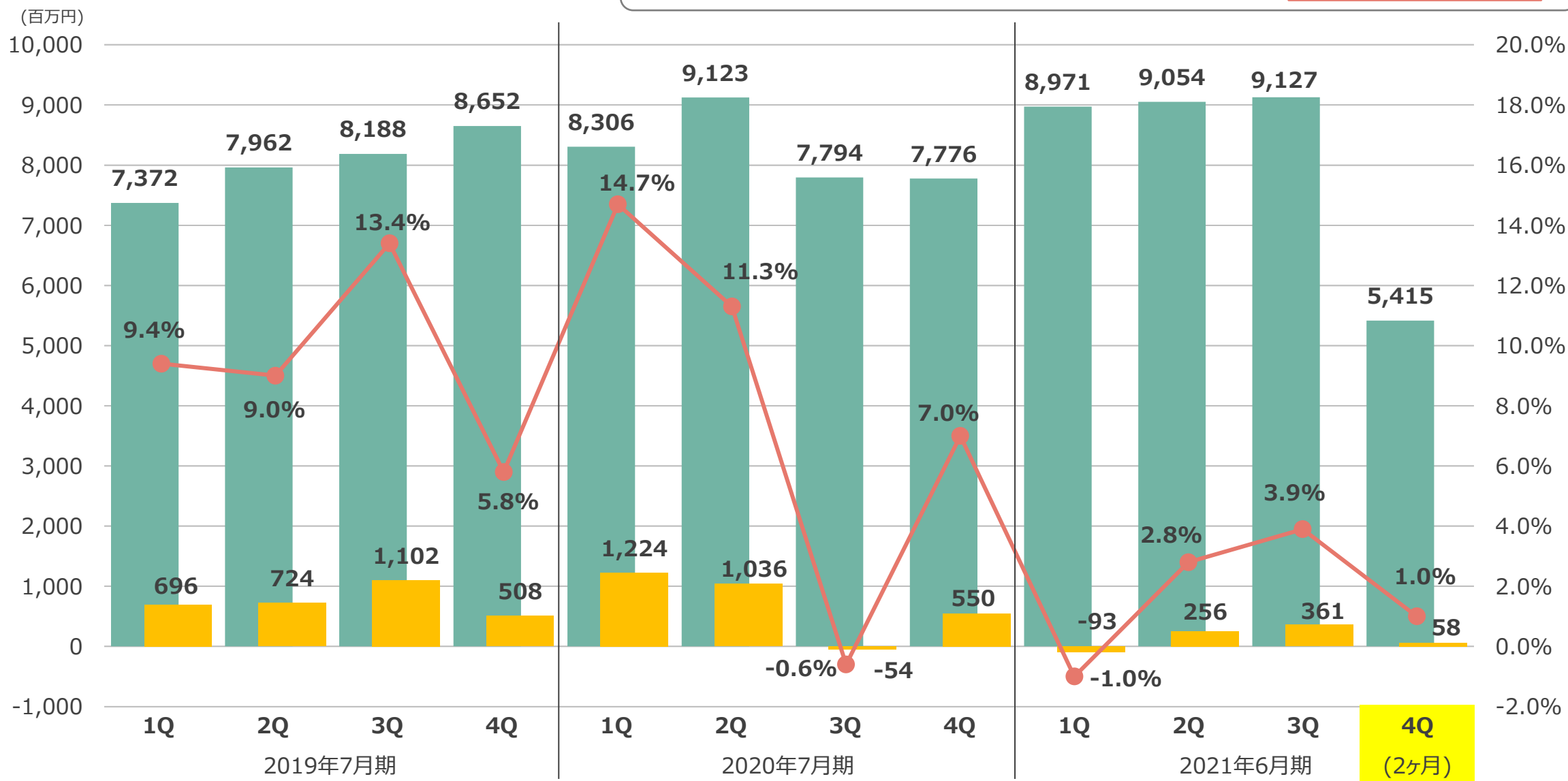
四半期 連結業績推移

凡例

売上高

経常利益

経常利益率



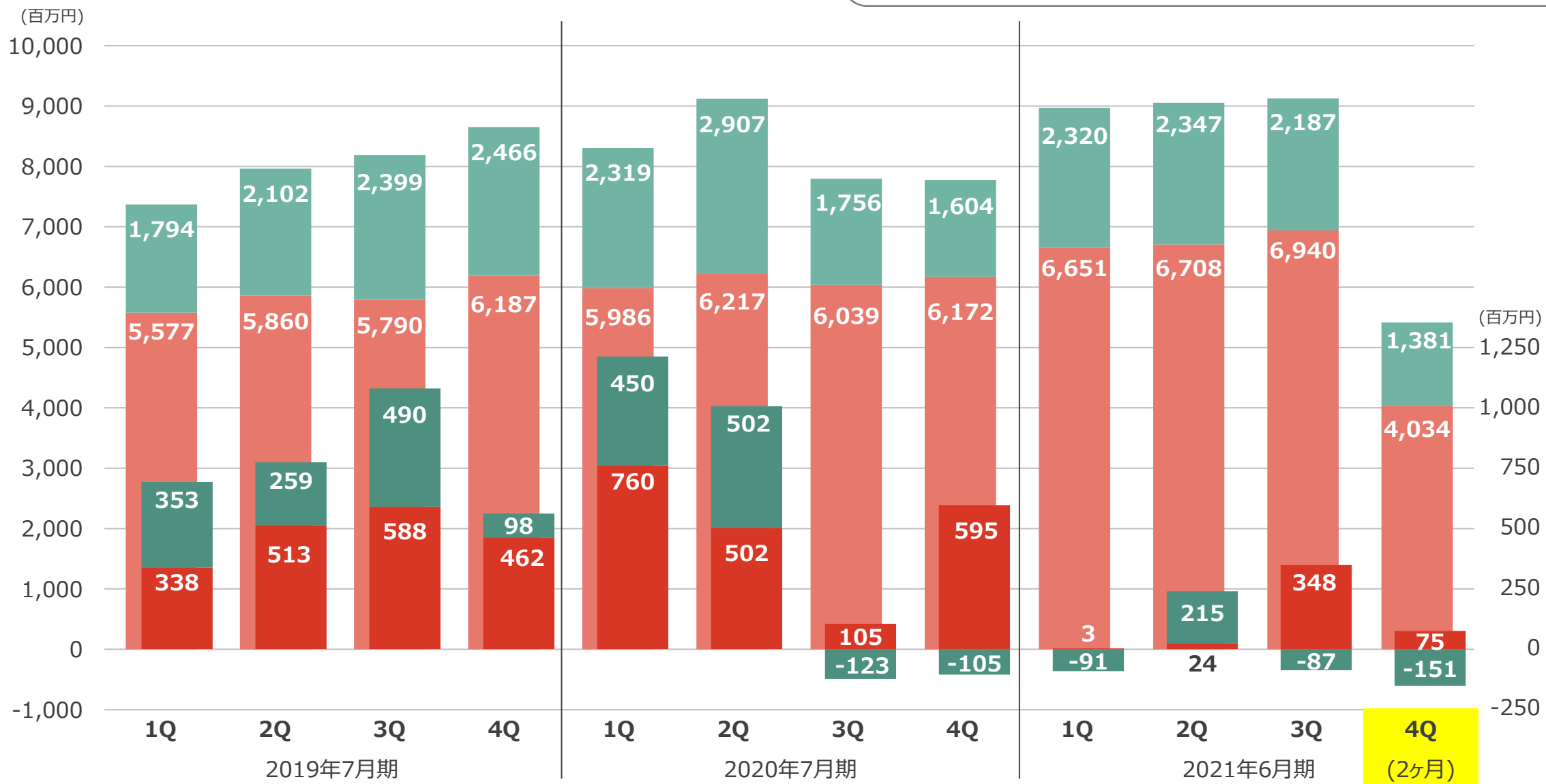
四半期 セグメント別売上高・営業利益推移

凡例

売上高 (左軸)
営業利益 (右軸)

デジタルIP
デジタルIP

ライブIP
ライブIP

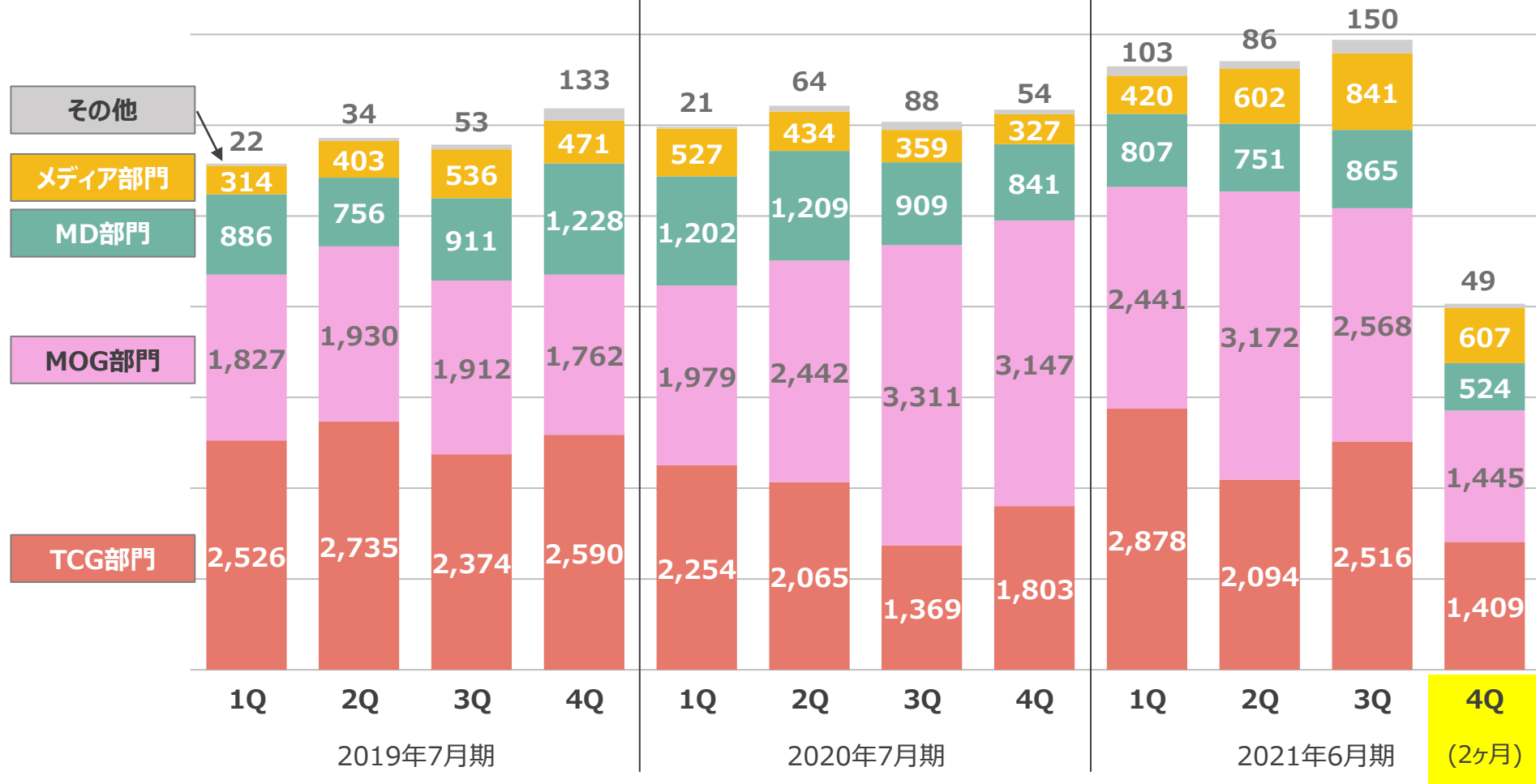


※セグメント別売上高は外部顧客への売上高です。※セグメント別営業利益につきまして調整額の記載は省略しております。

四半期 部門別売上高推移 ① デジタルIP事業

(百万円)

5,575 5,858 5,786 6,184 | 5,983 6,214 6,036 6,172 | 6,649 6,705 6,940 4,034



メディア部門

主要IPの委員会収入を計上したため売上を確保。

MD部門

流通在庫過多の影響でカプセルトイの売上が減少。バンドリ！の劇場版公開に合わせた流通施策が好調。

MOG部門

第3四半期のガルパ4周年やグルミク0.5周年の反動により、売上は軟調に推移。

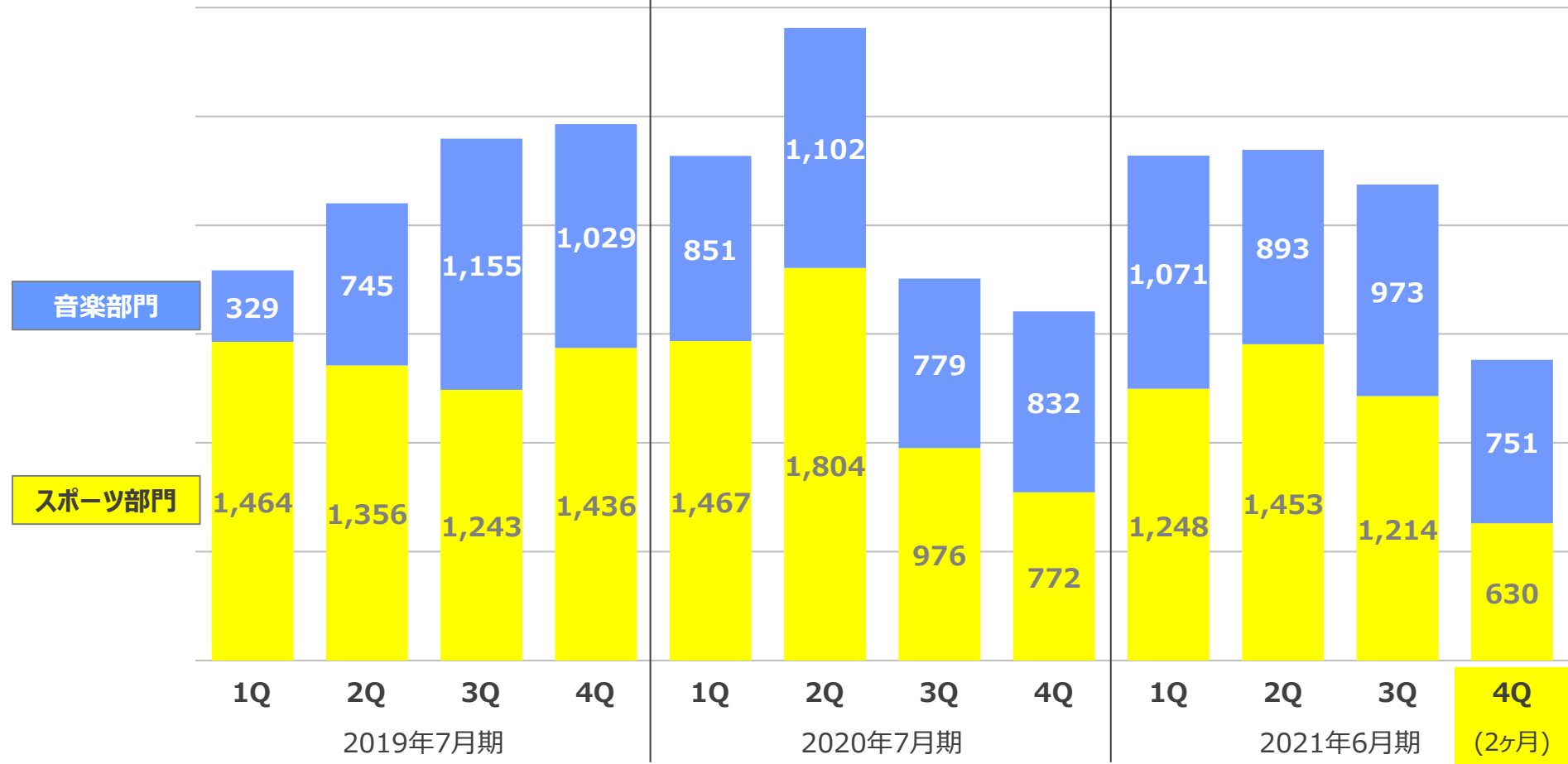
TCG部門

ヴァンガードは新シリーズの商品に加え「刀剣乱舞」コラボ商品も好調に推移。一方、ヴァイスシュヴァルツの商品発売数が少なく、全体の売上は減少。

四半期 部門別売上高推移 ②ライブIP事業

(百万円)

1,793 2,101 2,398 2,465 | 2,318 2,906 1,755 1,604 | 2,319 2,346 2,187 1,381



音楽部門

大規模公演のうち、富士急ハイランドでの公演は開催したものの、メットライフドームでの公演は延期。音楽・映像ソフトや音楽配信は堅調に推移。

スポーツ部門

東京ドームと横浜スタジアムでの大規模興行を延期・中止のため、興行・グッズの売上が減少。動画配信サービス「新日本プロレスワールド」やアプリゲーム「新日コレクション」等のコンテンツ売上は堅調に推移。

目次

1. 2021年6月期 第4四半期
決算サマリー・概況 p.3
2. 2021年6月期 業績振り返り p.10
3. 中期成長戦略（～2024年6月期） p.14
4. 2022年6月期 見通し p.23
5. 今後の展開 p.26
6. Appendix p.34

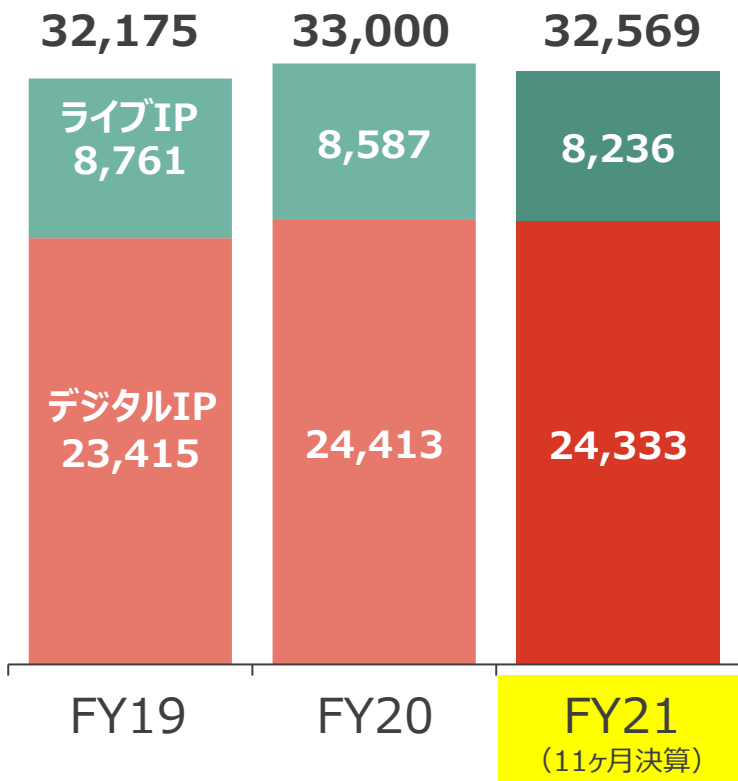
2021年6月期 ハイライト

売上高

325.7億円

前年比 98.6%

(百万円)



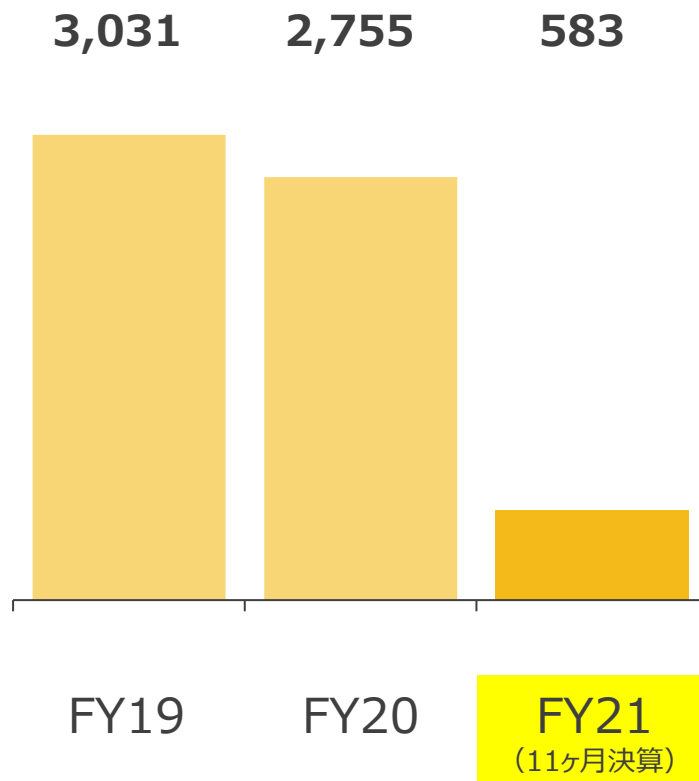
※各セグメントの売上高は外部顧客への売上高です。

経常利益

5.8億円

前年比 21.1%

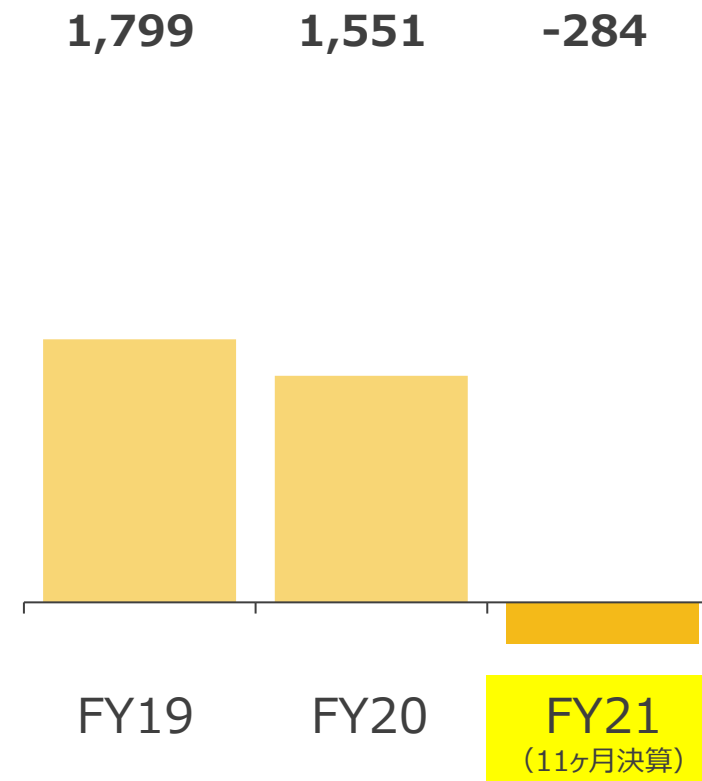
(百万円)



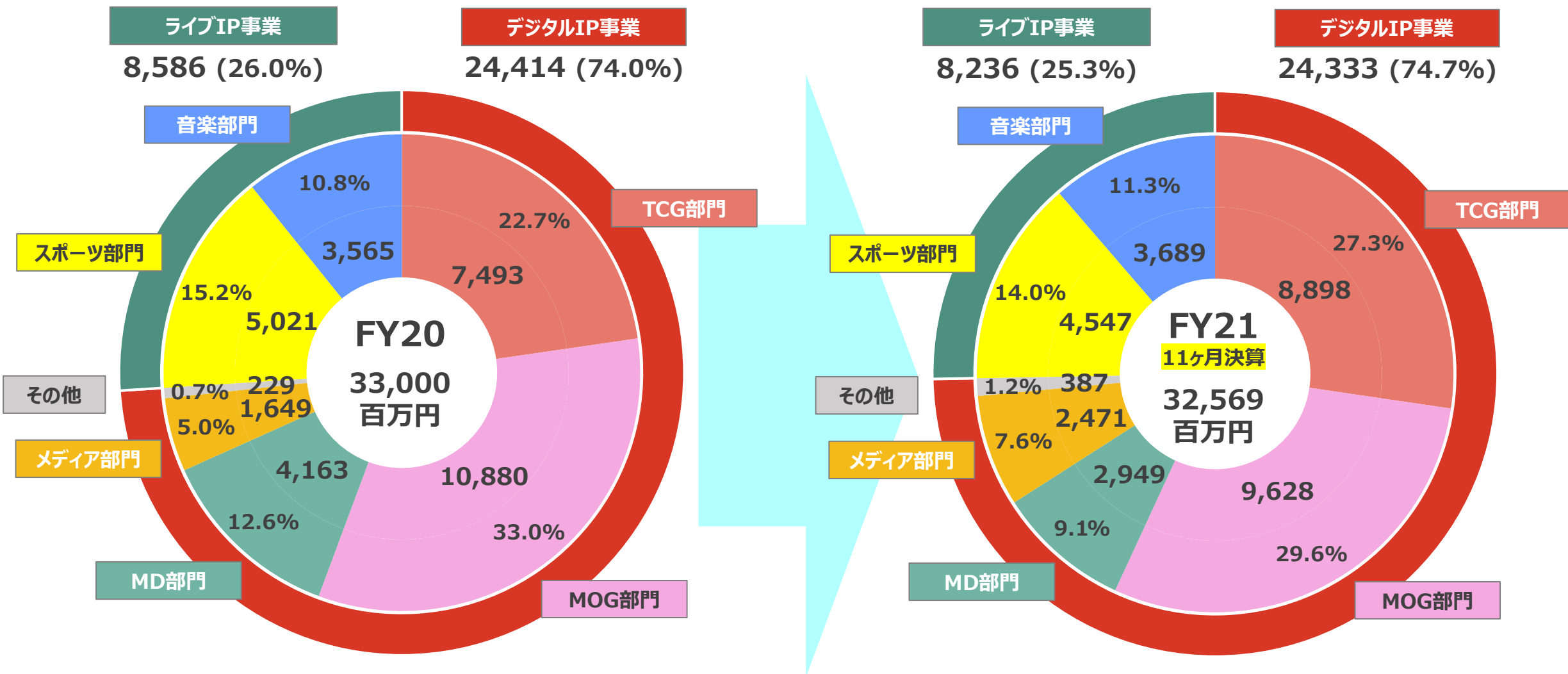
親会社株主に帰属する 当期純利益

-2.8億円

(百万円)



2021年6月期 部門別売上高構成推移



2021年6月期 要約損益計算書

前期並の売上高を11ヶ月で達成も、各利益項目は減益。
売上高・各利益項目は業績予想（6月24日開示）を上回る着地。

単位：百万円	FY21 通期 ④ (11ヶ月)	FY20 通期 ⑤ (12ヶ月)	増減額 ④-⑤=⑥	増減比 ⑥/⑤	業績予想 ⑦ (11ヶ月)	進捗率 ④/⑦
売上高	32,569	33,000	▲431	▲1.3%	32,300	100.8%
売上総利益	11,285	14,416	▲3,131	▲21.7%	-	-
販売管理費	10,941	11,706	▲765	▲6.5%	-	-
広告宣伝費	4,969	5,105	▲136	▲2.6%	-	-
販売促進費	798	1,254	▲456	▲36.3%	-	-
営業利益	344	2,710	▲2,366	▲87.3%	200	172.2%
営業利益率	1.0%	8.2%	▲7.2pt	-	-	-
経常利益	583	2,755	▲2,172	▲78.8%	400	145.8%
経常利益率	1.7%	8.3%	▲6.6pt	-	-	-
親会社株主に帰属する 当期純利益	-284	1,551	▲1,835	-	-300	-

TCG部門が国内外で堅調に推移した一方、MOG部門は特に下期の売上が伸び悩み。イベントの中止・延期により、MD部門・音楽部門・スポーツ部門の売上が減少し、売上高はほぼ横ばいを維持。

主にMOG部門と音楽部門の収益性が低下したことから、営業利益及び経常利益は大きく減少。

子会社及び関連会社ののれんの減損損失354百万円を計上したため、当期純利益は大きく減益。

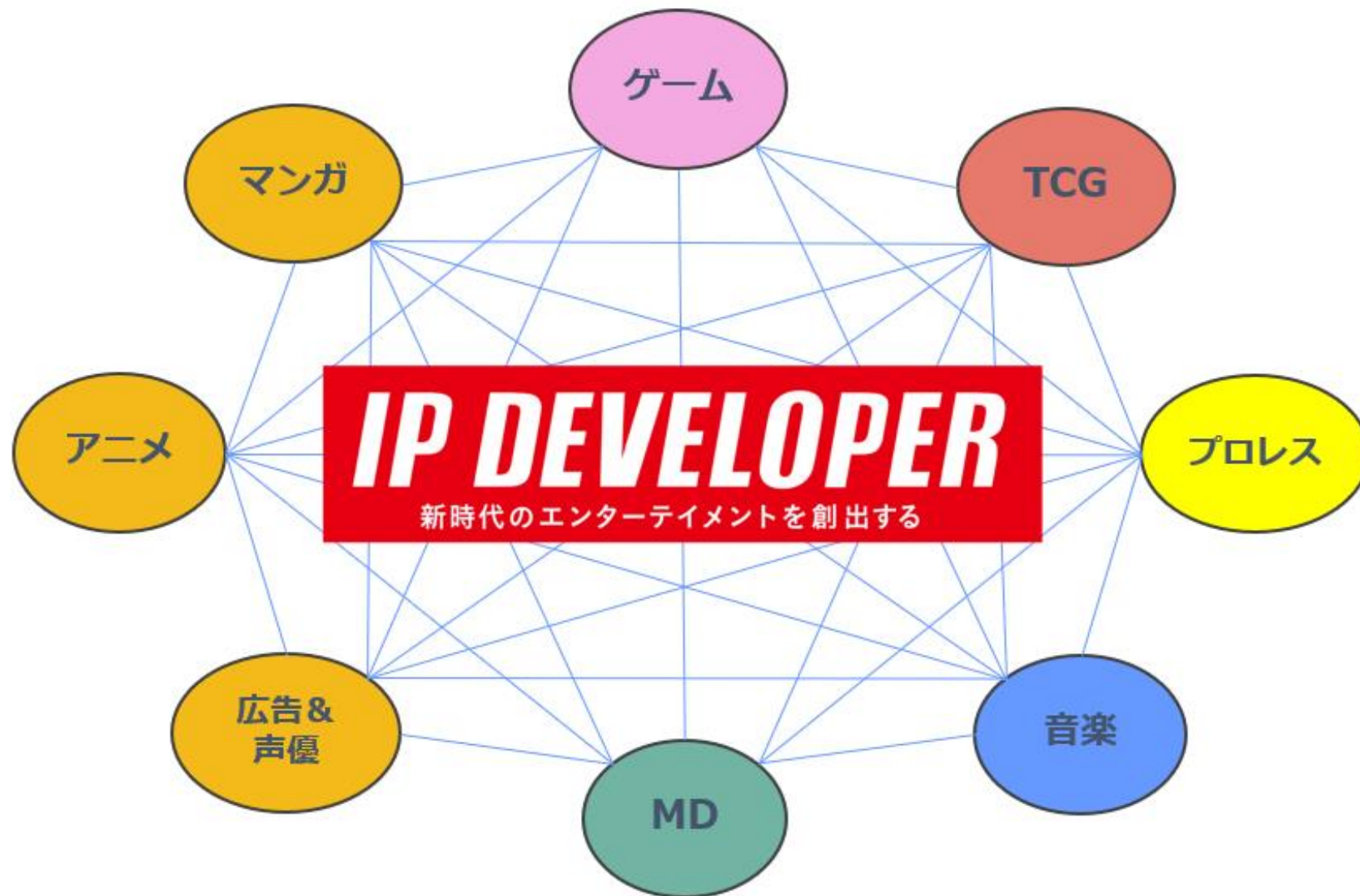
※業績予想および進捗率は、2021年6月24日開示の修正通期業績予想をもとに記載。

目次

1. 2021年6月期 第4四半期
決算サマリー・概況 p.3
2. 2021年6月期 業績振り返り p.10
3. 中期成長戦略（～2024年6月期） p.14
4. 2022年6月期 見通し p.23
5. 今後の展開 p.26
6. Appendix p.34

IPディベロッパー戦略の基盤強化

当社の「IPディベロッパー戦略」を構成する8つの領域について個々の基盤を確立させる



IPディベロッパー1.0

IPクリエイション

バンドリ！など新規IPを創出
新日本プロレスの合流

プロモーション

グループ全体での
メディアミックス

2015

TCG
カンパニー

2007

2021 IPディベロッパー2.0

IPクリエイション2.0

既存IPを持続的に運用してメガIPへ育成
新規IP創出の取り組みを継続

プロモーション2.0

グローバル・マーケティングを強化
世界3法人拠点、3 駐在拠点、10以上の多国籍社員(*1)

IP活用プラットフォーム New!!

IP価値向上に貢献するプロダクト・サービス拡充
ヴァイスシュヴァルツ、D4DJ、グッズ (カプセルトイ)
独自・得意・未開拓分野のインフラ化
マスクミュージカル、CD流通、中国製造・流通

*1 2021年8月現在

中期的な成長戦略

- ①市場シェアが高く参入障壁も高いTCGとプロレスの更なる強化
- ②既存IPの持続的運用によるメガIP化を推進
- ③独自の基盤・IP活用プラットフォームを確立
- ④各領域において国内外統合体制で海外強化

		8つの領域	持続的運用によるメガIP化	独自の基盤・IP活用プラットフォーム
デジタルIP 事業	TCG部門	1 TCG	ヴァンガード	ヴァイスシュヴァルツ、Reバース
	MOG部門	2 ゲーム	バンドリ！ D4DJ アサルトリリィ 少女☆歌劇 レヴュースタァライト アルゴナビス Road59 D_CIDE TRAUMEREI	D4DJ（グルミク）、コンソールの展開
	MD部門	3 MD		カプセルトイ 中国・北米での製造流通
	メディア部門	4 マンガ		コミックブシロードWEB
ライブIP 事業	メディア部門	5 アニメ		受託型のアニメプロデュース
	音楽部門	6 広告&声優		アニメマーケティング、音響 声優キャスティング、映画配給
	音楽部門	7 音楽		バンド・DJ、音楽ソフト流通 マスクミュージカル
	スポーツ部門	8 プロレス	新日本プロレス、スターダム	日米での並行興行、新日本プロレスワールド

各部門での取り組み

デジタルIP事業

TCG部門

- ・全世界で日本アニメの需要が増加傾向
→ Netflix、Crunchyroll、MyAnimeListの活用
- ・コレクション需要の高まりに即したカード商品の企画・マーケティング

MD部門

- ・カプセルトイや他社IPグッズの販売を強化
- ・中国や北米での製造・流通基盤の構築
- ・国内向け・海外向けの自社ECでのグッズの販売を強化

MOG部門

- ・MOG既存タイトルの収益性改善
→各タイトルの運営費の精査や不採算タイトルの撤退・移管
- ・「ガルパ」からコンソール事業への参入
→商品設計・流通等でグループの機能を活かす

メディア部門

- ・アニメプロデュースの基盤を確立（自社・他社原作とも）
- ・タテ読みコミック「WEBTOON」への参入
- ・中国IPの活用や、映画配給事業の基盤を確立

ライブIP事業

音楽部門

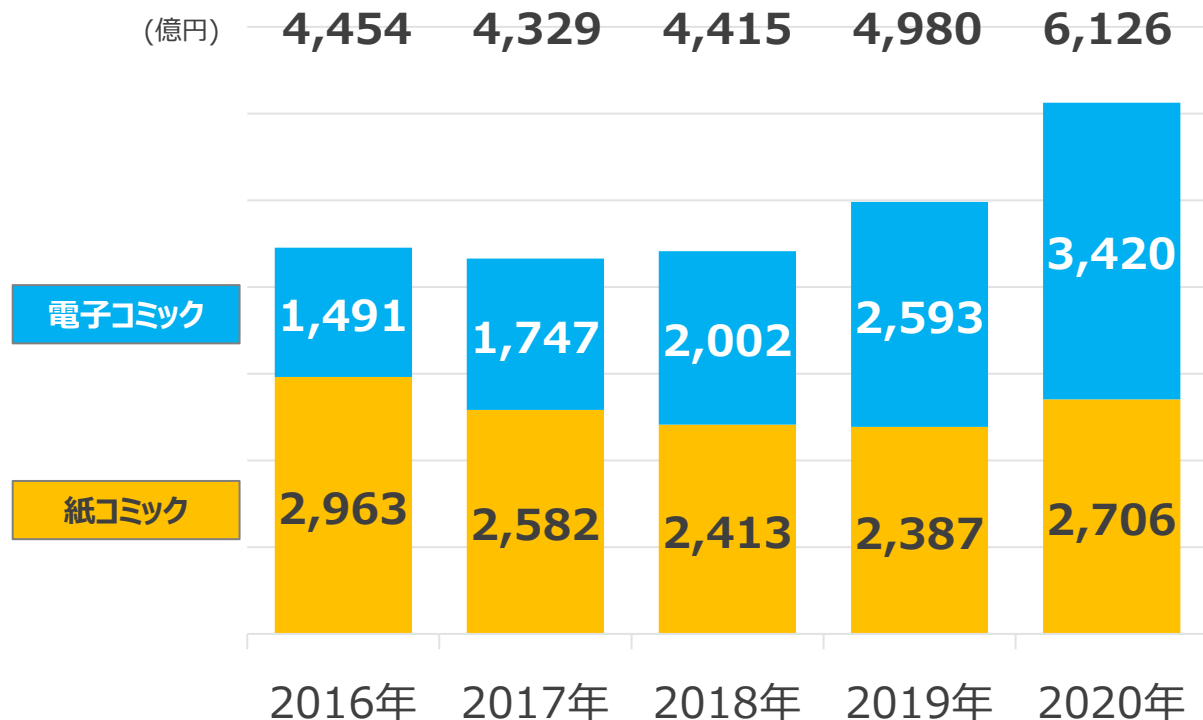
- ・音楽ライブの売上拡大・利益率の向上
- ・音楽ソフトの売上維持と配信売上の拡大を両立
- ・所属声優を中心とした360度ビジネスの立ち上げ
- ・海外への継続的な情報発信によるファンベースの拡大

スポーツ部門

- ・新日本プロレスの興行を国内と海外で並走させる
- ・グローバル・デジタルを軸としたサービス・機能の拡充
→新日本プロレスワールド、新日コレクション、EC等
- ・新日本プロレス50周年の興行・イベント・グッズ等の展開

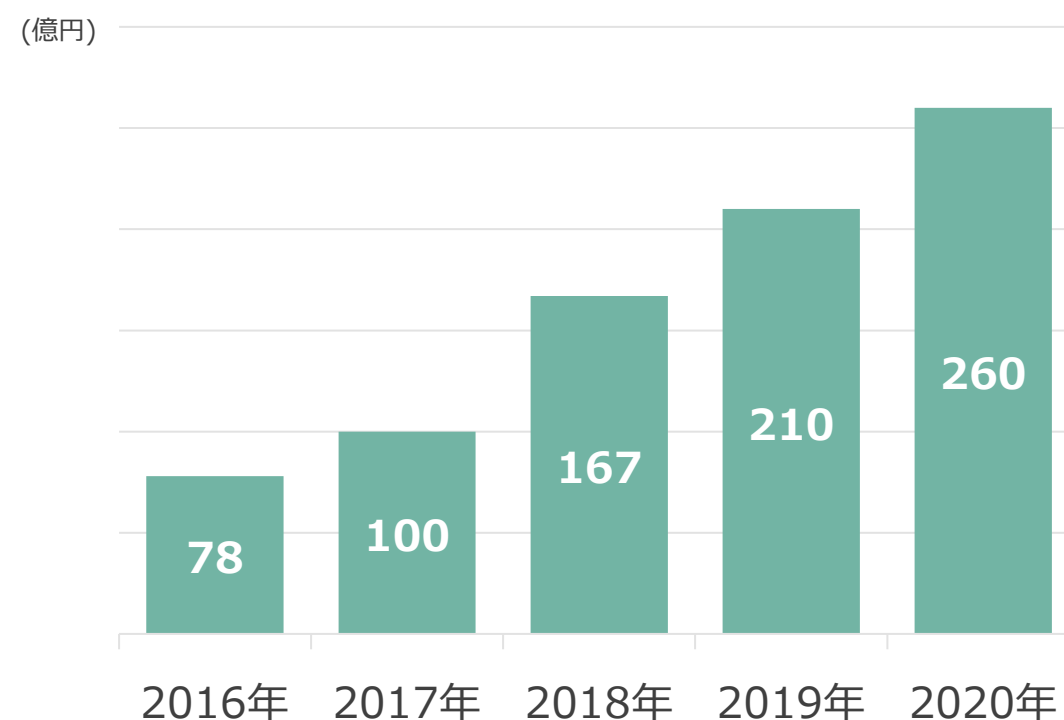
外部環境

国内コミック市場



出典：公益社団法人全国出版協会・出版科学研究所

マンガアプリ広告市場

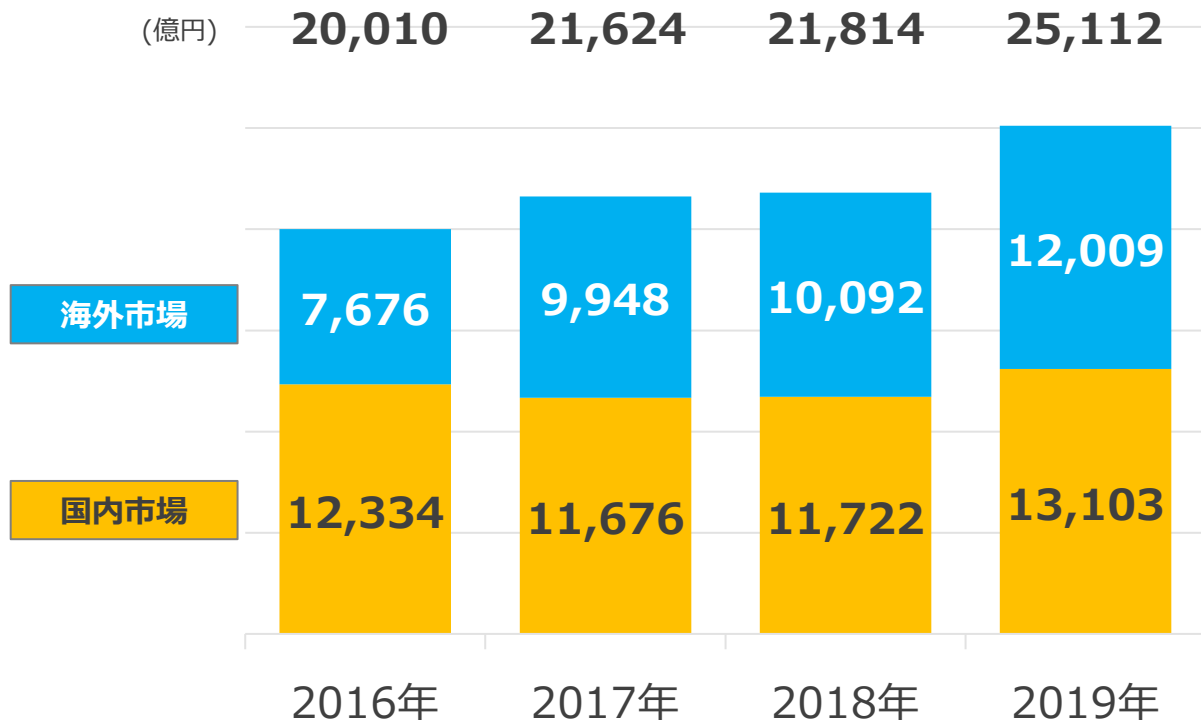


出典：インプレス総合研究所「電子書籍ビジネス調査報告書2021」

- ・ 電子コミックは成長を続けており、2020年に占有率が紙コミックを逆転した。
- ・ 無料でマンガが読めるアプリやサービスの利用は年々拡大しており、マンガアプリ広告市場も成長を続けている。

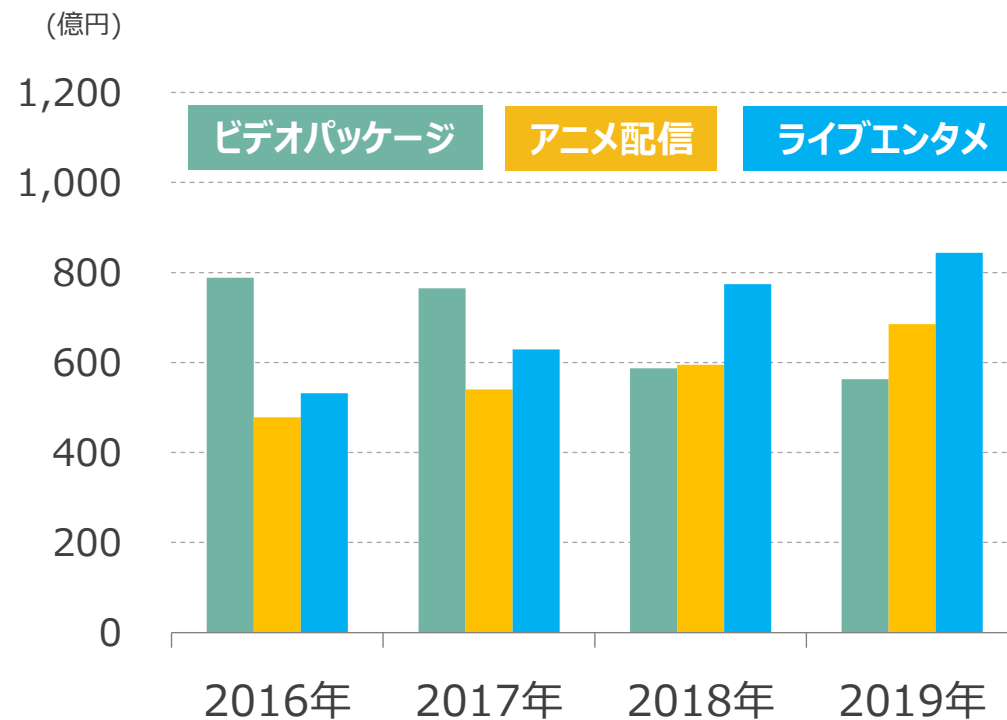
外部環境

日本アニメの国内・海外市場



出典：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2020」

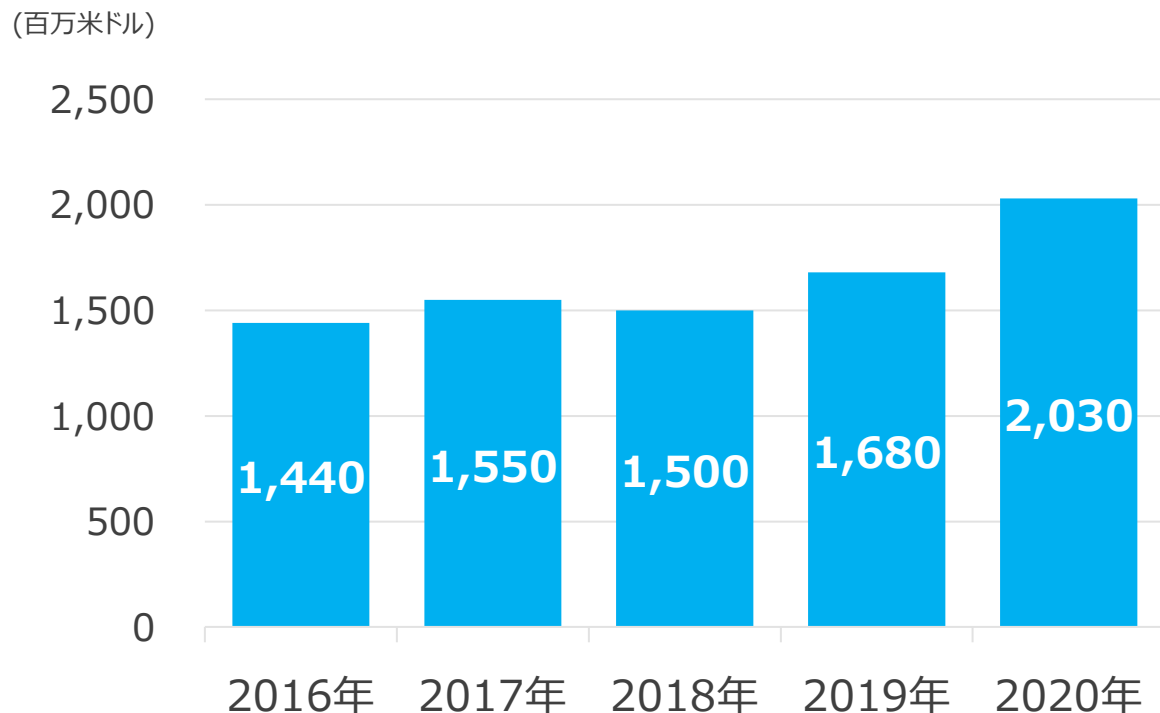
日本アニメの分野別国内市場



出典：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2020」

- ・ 海外市場は成長を続けており、国内市場も「鬼滅の刃」効果や遊興市場の増加により成長。
- ・ Netflix、Crunchyroll、Disney等の日本アニメの買い付けにより、欧米での配信が促進。
- ・ 分野別ではビデオパッケージに代わり、アニメ配信やライブエンタメ市場が成長。

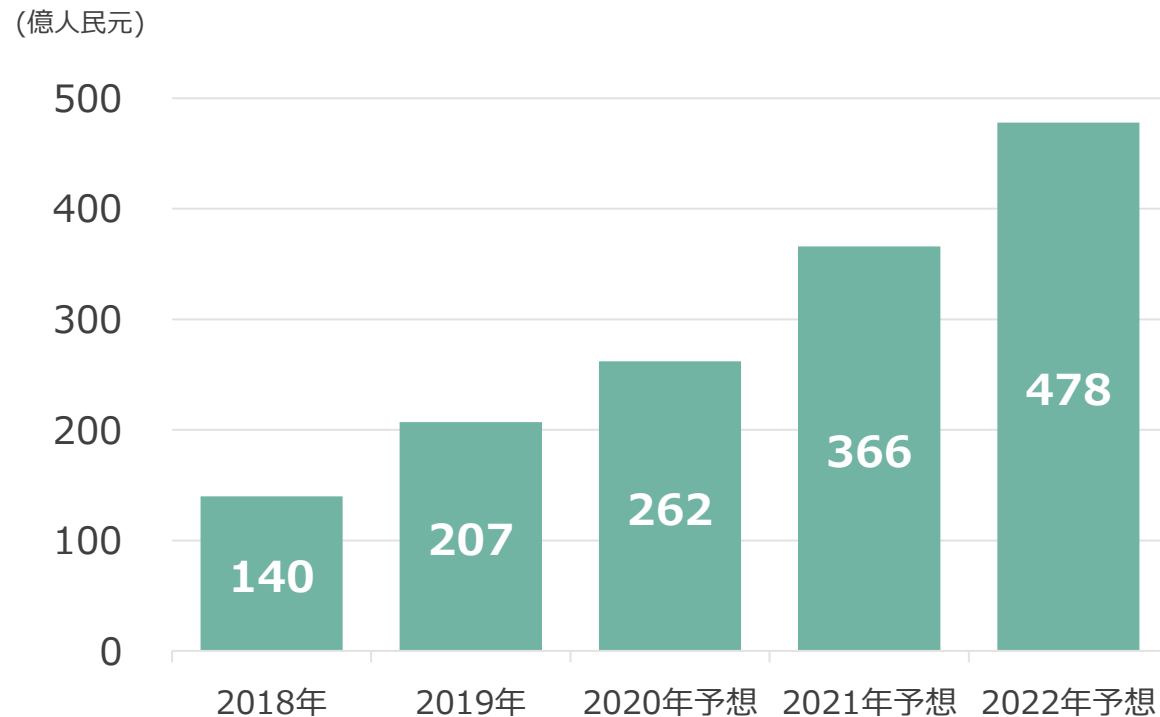
北米のホビーゲーム市場



出典：ICv2 “HOBBY GAME SALES OVER \$2 BILLION IN 2020”

2020年の北米のホビーゲーム市場は前年比+21%の約2,200億円（2,030百万米ドル）。TCGを含むコレクションブルゲームは約1,000億円と市場全体の46%を占める。日本アニメの北米浸透により正規品グッズの製造・流通の需要が一段と高まると予想。

中国のアート玩具(*1)市場



出典：华创证券 2020年6月11日「从泡泡玛特看潮玩零售发展」、弗若斯特沙利文

中国のアート玩具市場は毎年約30%のハイペースで成長を続けており、今後も成長が予想されている。スタートアップ企業である「POP MART(泡泡瑪特)」は中国の主要都市を中心にシェアを伸ばしている。

*1 アニメ・ゲーム等のキャラクターとは異なり、デザイナーやアーティストのオリジナルとして作られた玩具の総称

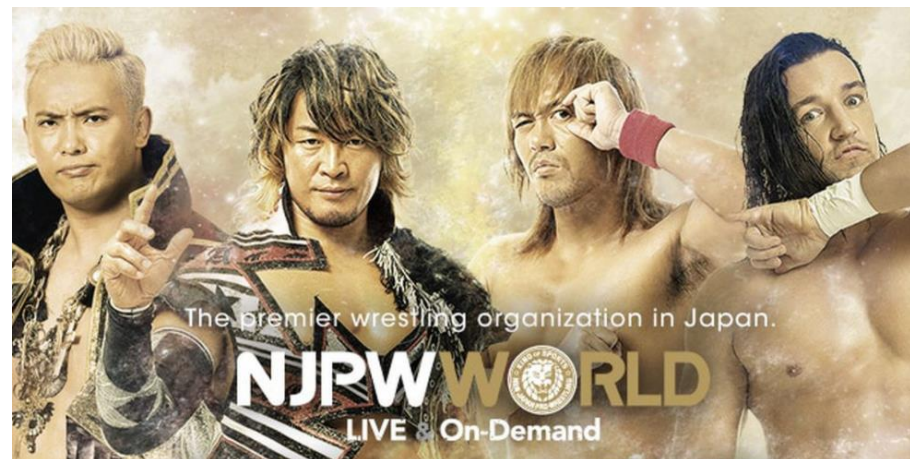
新日本プロレスの視聴規模

国内の視聴環境



国内地上波 2 番組・BS 1 番組を毎週100万世帯が視聴 (*1)
「ABEMA」の格闘チャンネルにて新日本プロレスの大会
中継を2021年4月より開始

*1 各番組の視聴率をもとに当社が試算



「新日本プロレスワールド」
10万人規模 (*2) の有料視聴者数を維持

*2 国内・海外の有料視聴者数の合計

海外の視聴環境



「The Roku Channel」
ユーザー数4,000万人以上を有する
アメリカのストリーミングサービス大手
AVOD（広告付き動画配信サービス）を提供

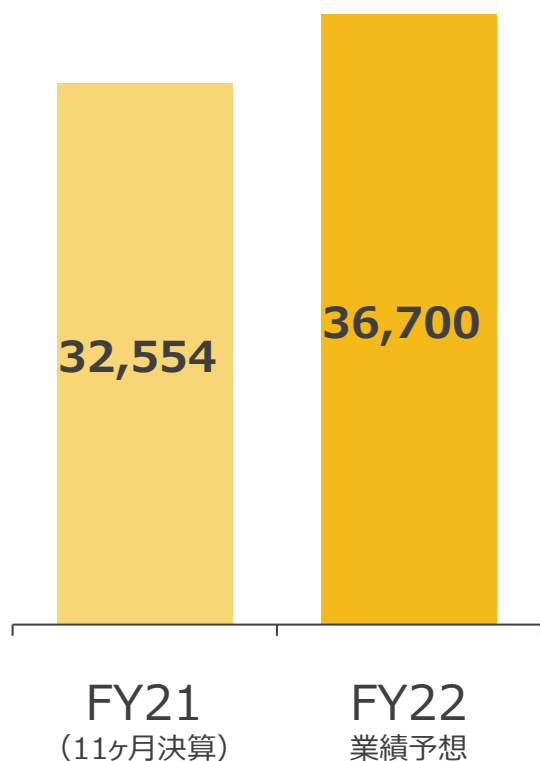
目次

1. 2021年6月期 第4四半期
決算サマリー・概況 p.3
2. 2021年6月期 業績振り返り p.10
3. 中期成長戦略（～2024年6月期） p.14
4. 2022年6月期 見通し p.23
5. 今後の展開 p.26
6. Appendix p.34

2022年6月期 業績予想

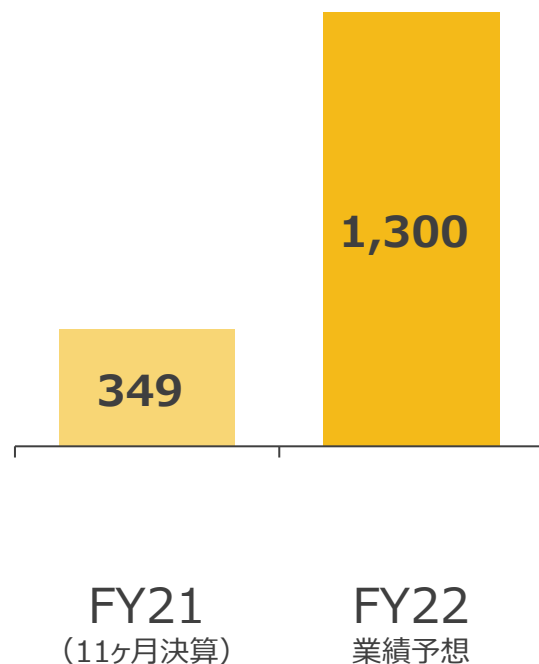
売上高

367億円



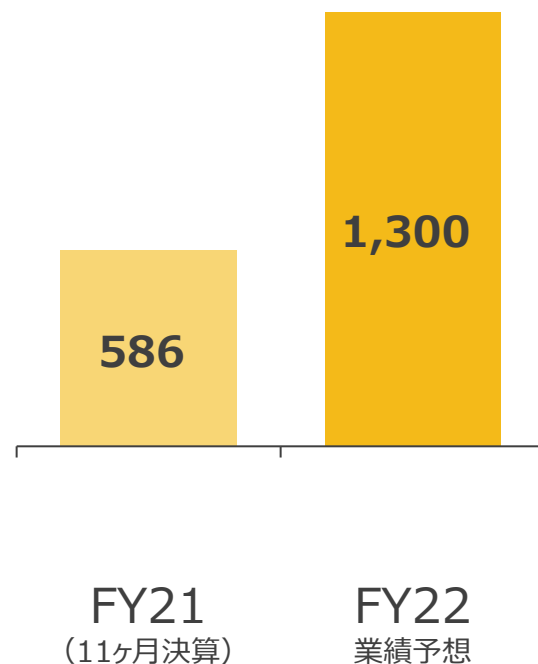
営業利益

13億円



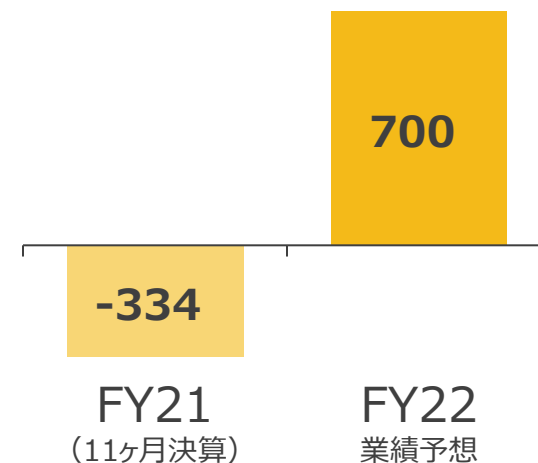
経常利益

13億円



親会社株主に帰属する
当期純利益

7億円



2022年6月期 経営方針

基本方針

過去最高の売上高を目指す

グローバル体制の徹底的な強化

イベント制作コストの削減

収益見通し

新型コロナウイルスの影響が、2022年春頃には感染拡大前の水準に戻るという前提での見通しです。

【売上高・売上総利益】

- ・リアルイベントの開催制限緩和により、ライブIP事業（音楽ライブ・プロレスなど）の売上高・原価率が改善
- ・音楽ライブの回復によりIPが活性化し、客数・客単価の増加によりMD・MOGの売上高・原価率が改善
- ・日本アニメの世界的浸透によりグッズの需要が拡大し、TCGやMDの売上高が海外で伸長

【販売管理費】

- ・「D4DJ」規模の極端に大きな立ち上げコストは発生しない

【営業外収益】

- ・J-LODlive等の補助金は入金額が未確定のため業績予想には未反映

その他

2021年7月1日付で(株)ブシロードのライブ・イベント物販事業を(株)ブシロードクリエイティブに移管
グループ内のMD・EC事業を統合することで製造費・販管費を改善

目次

1. 2021年6月期 第4四半期 決算サマリー・概況 p.3
2. 2021年6月期 業績振り返り p.10
3. 中期成長戦略（～2024年6月期） p.14
4. 2022年6月期 見通し p.23
5. 今後の展開
6. Appendix

2022年6月期第1四半期（2021年7～9月）および
2022年6月期第2四半期（2021年10～12月）を中心とした
ブシロードグループの主な展開についてご案内いたします。

イベントカレンダー

※2021年8月13日時点で公開済みの開催予定・発売予定情報を掲載しております。
 ※各項目の掲載位置は実際の開催・発売時期とは必ずしも一致しません。

- D4DJ
- アルゴナビス
- D_CIDE TRAUMEREI
- バンドリ！
- アサルトリリィ
- ROAD59 -新時代任侠特区-
- 少女☆歌劇 レヴュースタァライト
- 新日本プロレス

ライブ・舞台

- | | |
|---|---|
| Merm4id 2nd LIVE
「Summer Killer」 | Fantôme Iris 1st LIVE
-C'est la vie! |
| 富士急ハイランド コニファーフォレスト
BanG Dream! 9th☆LIVE
「The Beginning」(8/21・22) | Animelo Summer Live
2021 -COLORS-
(8/27~29)
D4DJ、バンドリ！、アルゴナビス、
少女☆歌劇 レヴュースタァライト、
アサルトリリィのアーティストが出演 |
| BanG Dream! 9th☆LIVE
「Mythology」(9/4・5) | |
| Lyrical Lily 1st LIVE
「準備はよろしくて？」 | ROAD59 -新時代任侠特区-
スペシャルイベント ROAD to Party |
| Fantôme Iris Concept LIVE
-月光饗宴- | GYROAXIA LIVE 2021
-火花散ル- |
| D4DJ 音楽ライブ
「Photon Maiden 1st LIVE(仮)」 | アルゴナビス Acoustic Tour
2021 -Autumn Session- |
| 「ANIMAX MUSIX 2021」に
Poppin'PartyとRoseliaが出演 | D4DJ 音楽ライブ
「燐舞曲 2nd LIVE(仮)」 |
| D4DJ D4 FES.
-Party Time- | Argonavis LIVE 2021
-きっと僕らは- |

音楽・映像ソフト

- Lyrical Lily 2nd Single
- Poppin'Party ミニAlbum
- ホロライブプロダクションのライブBlu-rayを
(株)ブシロードミュージックよりリリース
(6/23~8/25にかけて3タイトル)
- 擾乱 THE PRINCESS OF SNOW AND BLOOD
TVアニメ Blu-ray (6/23~8/25にかけて全3巻)
- 劇場版「BanG Dream! FILM LIVE 2nd Stage」楽曲CD
- アサルトリリィ シングルCD
「Edel Lilie (Last Bullet MIX)」
- Happy Around! / Peaky P-key 3rd Single
- RAISE A SUILEN 8th Single
- Morfonica 3rd Single
- Photon Maiden / Merm4id 3rd Single
- ARGONAVIS Cover Collection -Marble- / -Mix
- 燐舞曲 / Lyrical Lily 3rd Single
- 舞台「ARGONAVIS the Live Stage」Blu-ray

トピック

- バンドリ！ ガールズバンドパーティ！ 2021 Summer
(7/31~10/3 全国15ヶ所にて物販イベント開催)
- ブシロードゲームフェス2021
(8/14~8/15 ベルサール秋葉原)
- 劇場版「BanG Dream! FILM LIVE 2nd Stage」
- 新日本プロレス
「WRESTLE GRAND SLAM in MetLife Dome」
(9/4・9/5)
- 「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！
for Nintendo Switch」(9/16発売)
- 新日本プロレス
「G1 CLIMAX 31」(9/18~10/21)
- ヴァイスシュヴァルツ & Reバース presents
ホロライブプロダクションフェスティバル
- 劇場版アルゴナビス 流星のオブリガート
- D_CIDE TRAUMEREI (ディーサイドトロイメライ)
2021年 アプリゲームリリース予定
- 新日本プロレス STRONG SPIRITS
2021年 アプリゲームリリース予定

8月

9月

10月以降

今後の展開①アプリゲーム

リアルイベント「ブシロードゲームフェス2021」 8月14日・15日ベルサール秋葉原にて開催

ブシロードのアプリゲームの出演キャストによるトークステージ、全国大会などを行うステージイベントのほか、デジタルスタンプラリー、オフィシャルグッズの販売など、TCGやMDも巻き込んでのさまざまな施策で秋葉原の夏を盛り上げます！



©2013 PLI ©2017 PLIS ©2020 PLIN ©KG ©S ©U/ F・S・A・A ©BDP ©CraftEgg ©PS ©PSG ©PSGX ©PSAXZ ©PSXV ©P ©K T / S ・ N ・ S T P ©PRS © 2021 Ateam Inc. ©TBS(JAPAN) © DONUTS ©ARGP ©DeNA ©A ・ a/AP ©bushi ©tbs ©shaft ©DCTM_P

今後の展開②トレーディングカードゲーム・コンソールゲーム



「カードファイト!!ヴァンガード overDress」 アニメ放送・配信を世界で展開中

新シリーズ「カードファイト!! ヴァンガード overDress」のTVアニメのSeason2が2021年10月より放送開始いたします。

Season1の放送後、世界でヴァンガードを遊ぶユーザーは約20%増加(*1)。今後もメディアミックスを通じて、世界のTCG市場の獲得を推進いたします。

*1 2021年7月実施当社アンケート調べ。半年以内にヴァンガードを遊び始めたユーザーの割合。

ヴァイスシュヴァルツ & Reバース presents 「ホロライブプロダクションフェスティバル」開催



「ホロライブプロダクション」のカードゲーム大会・ステージイベントや物販などを実施する大型イベントをパシフィコ横浜にて開催いたします。

「バンドリ! ガールズバンドパーティ! for Nintendo Switch™」 9月16日発売



パッケージ版の購入特典としてヴァイスシュヴァルツのPRカードなどのグッズが付属。体験版は8月5日より好評配信中です。

今後の展開③マーチャンダイジング・メディア



「バンドリ！ ガールズバンドパーティ！ 2021 Summer」

Summer Vacationをテーマに描き下ろされたイラストを使用したグッズを取り揃えた物販イベントを、7月31日～10月3日にかけて全国15ヶ所のマルイ・モディなどの施設にて開催いたします。



「アサルトリリィ Last Bullet ハーフアニバーサリーフェア」

私服の描き下ろしイラストを使用したグッズを取り揃えた物販イベントを、7月30日～8月22日にかけて全国のアニメイト・ゲーマーズおよびECショップにて開催いたします。



「Voice Actor Card Collection EX VOL.02 『i☆Style』」

人気声優のトレーディングカードシリーズ「Voice Actor Card Collection」より、グループを起用したEXシリーズ第2弾として、声優とアイドルの活動を両立するハイブリッドユニット“i☆Ris”の商品をデビュー記念日となる11月7日に発売いたします。

今後の展開④最新IP



D_CIDE TRAUMEREI

「D_CIDE TRAUMEREI」(ディーサイドトロイメライ)は(株)サムザップ・(株)ドリコム・(株)ブシロードによる新プロジェクトです。

TVアニメ「D_CIDE TRAUMEREI THE ANIMATION」を2021年7月10日より放送・配信開始。
2021年リリース予定のアプリゲームの事前登録者数は15万人を突破いたしました。(※2021年8月13日現在)



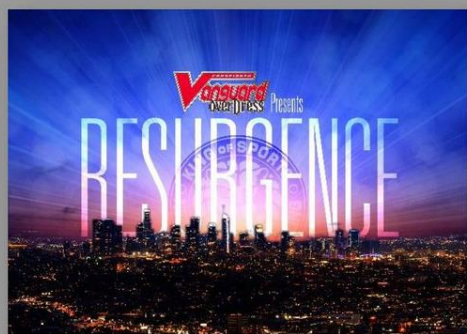
ROAD59 -新時代任侠特区-

2021年4月に開催した舞台公演第2弾「摩天楼ヨザクラ抗争」を収録したBlu-rayを9月22日に発売いたします。

また、出演キャストによるトークや朗読劇を行うリアルイベント「ROAD59 -新時代任侠特区- スペシャルイベント ROAD to Party」をZepp DiverCityにて9月25日に開催いたします。

今後の展開⑤ 興行・イベント

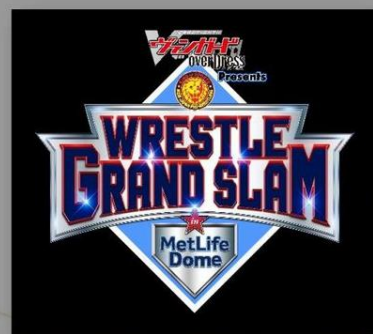
「新日本プロレス」 2大ビッグマッチを8月・9月に日米で開催



RESURGENCE

8月14日(土)

アメリカ・The Torch at LA ColiseumE



WRESTLE GRAND SLAM in MetLife Dome

9月4日(土)・9月5日(日)

埼玉・メットライフドーム

アメリカでの約1年半ぶりの有観客興行となる「RESURGENCE」をロサンゼルスにて8月14日（現地時間）に開催。全席が前売りにて完売いたしました。

国内では「WRESTLE GRAND SLAM in Metlife Dome」を埼玉のメットライフドームにて9月4日・5日に開催いたします。

「カードファイト!! ヴァンガード overDress」が上記2大ビッグマッチの特別協賛となり、グローバルに成長するTCGとプロレスを相互にアピールいたします。

大型音楽ライブ「BanG Dream! 9th☆LIVE」を8月・9月に富士急ハイランドにて開催

大型音楽ライブ「BanG Dream! 9th☆LIVE」を富士急ハイランド・コニファーフォレストにて開催。

8月21日・22日開催の「The Beginning」にはPoppin'PartyとRoseliaが、9月4日・5日開催の「Mythology」にはRAISE A SUILENとMorfonicaが出演いたします。



BanG Dream! 9th☆LIVE「The Beginning」
8月21日・22日開催



BanG Dream! 9th☆LIVE「Mythology」
9月4日・5日開催

今後の展開⑥ 興行・イベント



D4DJ 音楽ライブ
Lyrical Lily 1st LIVE 「準備はよろしくて？」
9月18日開催



アルゴナビス 音楽ライブ
Fantôme Iris 1st LIVE -C'est la vie!-
8月16日開催（振替公演）



舞台「擾乱 THE PRINCESS OF SNOW AND BLOOD
～陽いづる雪月花編～」
10月28日～11月7日（全16公演）



D4DJ 音楽ライブ
「D4DJ D4 FES. -Party Time-」
12月16日～12月19日開催（全6公演）

目次

1. 2021年6月期 第4四半期
決算サマリー・概況 p.3
2. 2021年6月期 業績振り返り p.10
3. 中期成長戦略（～2024年6月期） p.14
4. 2022年6月期 見通し p.23
5. 今後の展開 p.26
6. Appendix p.34

株式分割及び定款の一部変更並びに第1回無担保転換社債型新株予約権付社債の転換価額の調整に関するお知らせ（8月13日）

【目的】

当社株式の投資単位当たりの金額を引き下げ、投資家の皆様がより投資しやすい環境を整えるとともに、株式の流動性の向上と投資家層の拡大を図ることを目的としております。

【概要】

- ・2021年9月30日最終の株主名簿に記録された株主の所有普通株式1株につき、2株の割合をもって分割。
- ・第1回無担保転換社債型新株予約権付社債の転換価額を2021年10月1日以降、5,000円から2,500円に調整。

自己株式取得に係る事項の決定に関するお知らせ（8月13日）

【目的】

積極的な自己株式の取得が株主価値の向上に寄与するものと考え、自己株式の取得を実施することといたしました。

【概要】

- ・取得対象株式の種類 : 当社普通株式
- ・取得する株式の総数 : 80万株（上限）（発行済株式総数に対する割合 4.89%）
- ・株式の取得価額の総額 : 20億円（上限）
- ・取得する期間 : 2021年8月16日から2021年11月30日まで
- ・取得の方法 : 東京証券取引所における市場買付

株主優待制度の新設に関するお知らせ（8月13日）

【目的】

株主の皆様の日頃からのご支援に感謝の気持ちを表すとともに、株主の皆様にご社の株式を長期的に保有していただきたく、株主優待制度を新設することといたしました。

【概要】

- ・対象となる株主様 : 毎年12月末現在の当社株主名簿に記載又は記録された3単元（300株）以上（*1）保有の株主様
- ・内容及び贈呈時期 : 対象となる株主様の保有株式数に応じて、下表の通りポイントを贈呈
※ポイントは当社運営のECサイト「ブシロードオンラインストア」において、1ポイント＝1円相当としてご利用いただけます。
- ・開始時期 : 2021年12月31日現在の株主名簿に記載又は記録された株主様を対象に開始



保有株式数	付与されるポイント
300株未満	0ポイント
300～499株	3,000ポイント
500～699株	6,000ポイント
700～999株	10,000ポイント
1,000～1,999株	15,000ポイント
2,000株以上	20,000ポイント

*1 2021年10月1日に株式分割（1株を2株に分割）を実施するため、2021年9月30日以前においては保有株式数150株以上。

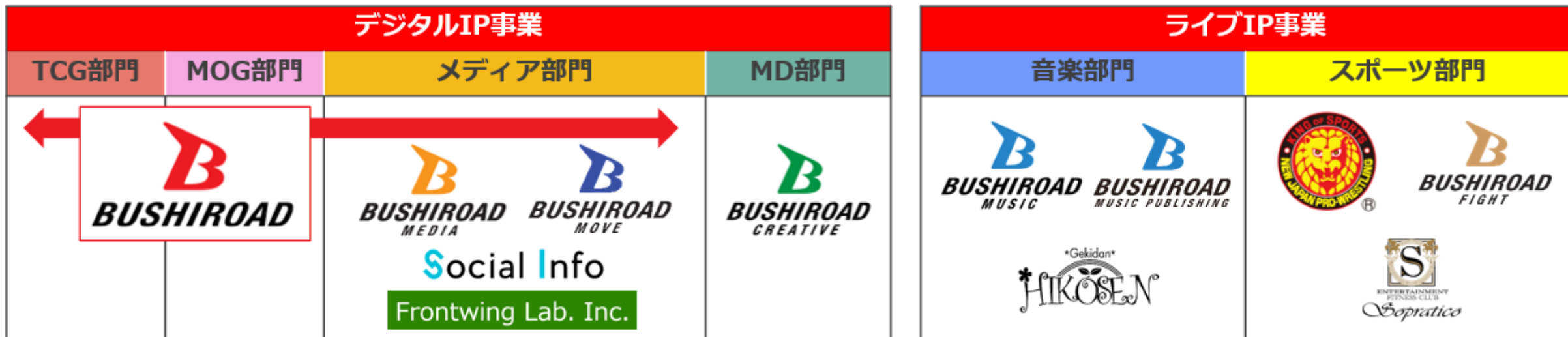
ブシロードグループの経営理念



Intellectual **P**roperty(=知的財産)

当社では作品、キャラクター等
幅広い意味を指しています。

ブシロードグループの事業と部門



海外子会社

Bushiroad International Pte. Ltd. / Bushiroad USA Inc. / New Japan Pro-wrestling of America, Inc.

ブシロードグループが現在取り組む主なIP

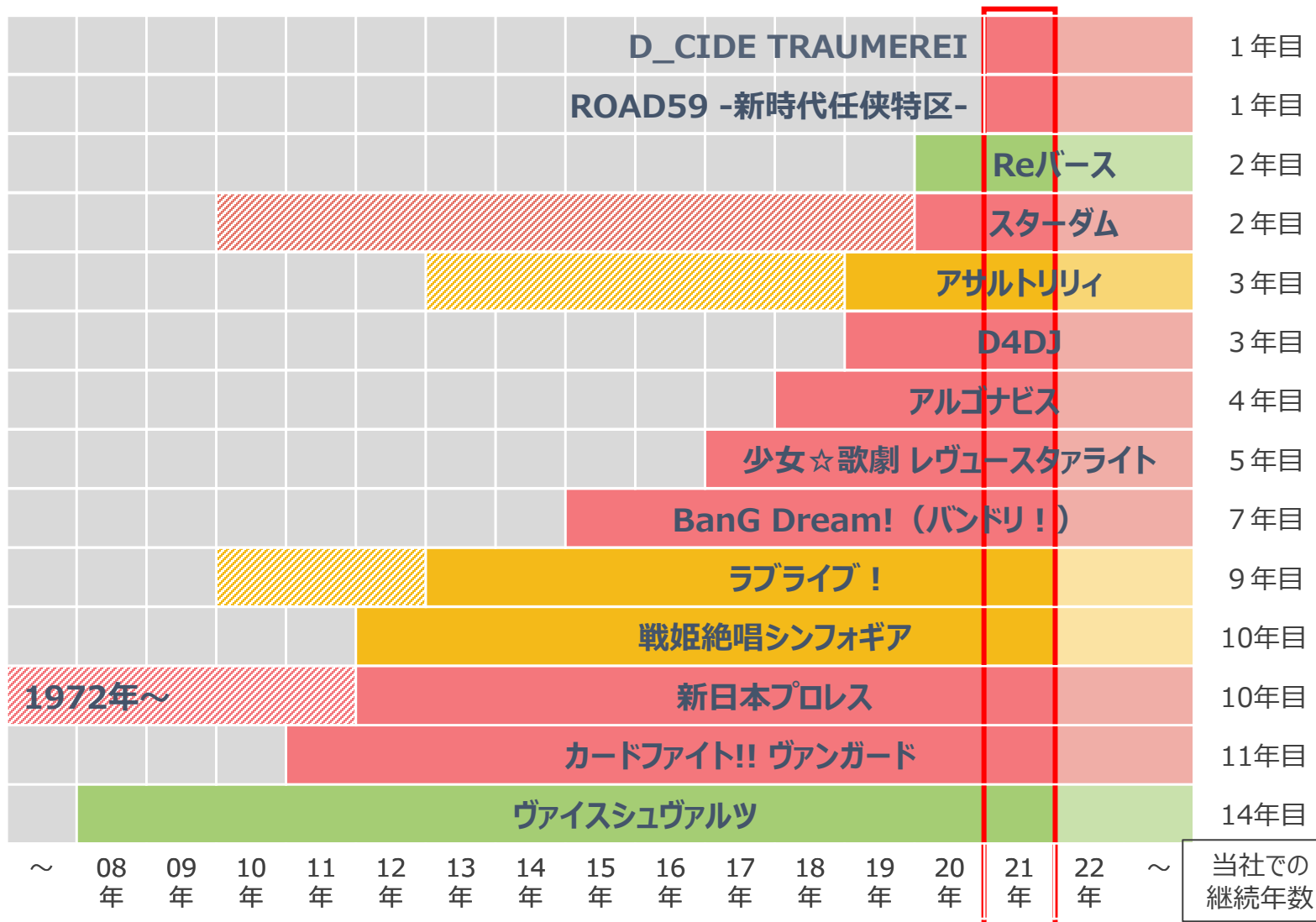
主なIPの継続年数

凡例

自社IP

他社IP

IPプラットフォーム型TCG



FY21売上高上位IP^(*1)

	IP	区分
*2	BanG Dream! (バンドリ!)	自社IP
*2	ヴァイスシュヴァルツ	IPプラットフォーム型TCG
*2	カードファイト!! ヴァンガード	自社IP + オリジナルTCG
	新日本プロレス	自社IP
	D4DJ	自社IP
	ラブライブ!	他社IP
	アサルトリリイ	他社IP
	戦姫絶唱シンフォギア	他社IP

*1 当社グループでの売上高の社内集計数値を基に作成。

*2 FY21の売上高40億円以上のIP

IPディベロッパー戦略とは

IPの創出・成長に欠かせない様々な企業活動をグループ内でスピーディーに実行する「ワンストップメディアミックス」。

そして、ノウハウやアライアンスを活かしたグループ全体での「プロモーション展開」で強かに発信してIPを広く認知させる。

これがブシロードの掲げる「IPディベロッパー戦略」です。

BanG Dream! (バンドリ!) プロジェクトの例



BanG Dream!
バンドリ★

アニメ、ゲーム、コミック、声優によるリアルライブなど様々なメディアミックスを展開する次世代ガールズバンドプロジェクト。

数ある音楽系アニメコンテンツの中でも、**キャラクターボイスを担当する声優たちが実際に楽器を演奏し、ライブを行うというスタイルの先駆け**であり、TVアニメやゲーム・漫画でのキャラクターの成長とともに、ライブや音楽ソフトを通じて、リアルでのバンドの成長も楽しむことができるのが特長です。

音楽部門



メディア部門



MD部門



TCG部門



MOG部門



ワンストップメディアミックス

各種プロモーション展開

TVCM

交通広告

SNS

イベント

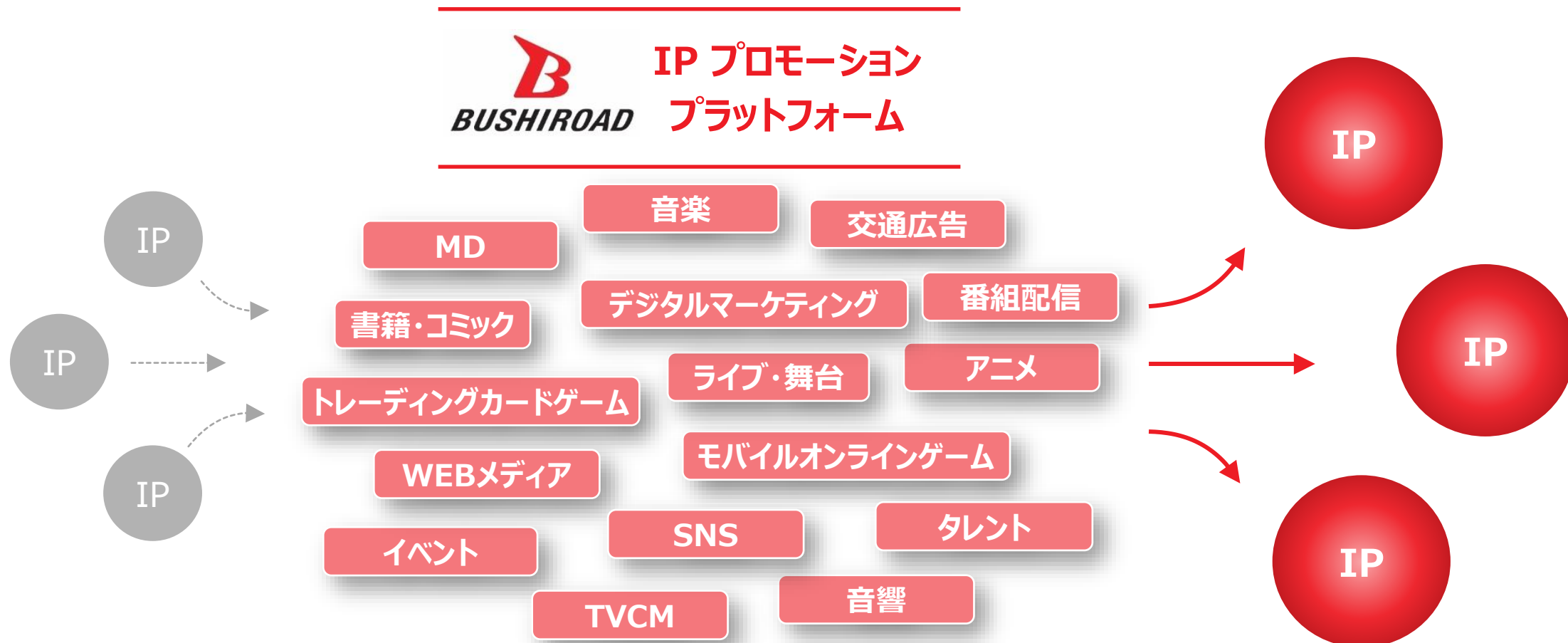
WEB広告

発表会

配信

IPプロモーションプラットフォームへ

IPディベロッパーとしての経験に基づいた「プロモーションカ」と「アイデア」を活かし、他社IPとの協業によりIPの価値を高める「プラットフォーム企業」としての立ち位置を強化することで、エンターテインメント市場において更なるプレゼンスを発揮し、収益化を実現することを目指します。



ブシロードグループのESGへの取り組み

ソーシャル

従業員の人権を尊重し、能力を最大限に発揮できる就労環境を整備するとともに、社会の構成員としてエンターテインメントを通じた社会貢献活動に取り組んでまいります。

就労環境の整備

- ・リモートワーク・フリーアドレスの導入
- ・年次の健康診断、月次の産業医面談の実施
- ・年次の社内研修での全従業員への社長・会長面談の実施
- ・匿名での通報が可能な内部通報制度の整備

社会貢献活動

- ・赤い羽根共同募金とのコラボ
- ・社内献血の実施 など



ガバナンス

ステークホルダーの持続的な利益を実現するべく、ガバナンスの強化と遵守徹底に取り組むことで、健全かつ適切な経営を行ってまいります。

実行的な取締役会・経営会議の運用

2021年6月期は取締役会を16回実施し、経営状況の共有や課題の議論を行っております。また、役員・常勤監査役が参加する経営会議を毎営業日実施し、日々の情報共有、迅速な意思決定や問題解決に取り組んでおります。

コンプライアンスの向上

役員・従業員・関係者に対して、個人情報の取り扱い、契約に関する基礎知識、SNSの利用など、様々なビジネスリスクを理解し、企業活動を正しく安全に行うための研修を実施しております。

反社会勢力の排除

政府方針である「企業が反社会的勢力による被害を防止するための指針」を尊重し、コンプライアンス経営を徹底いたします。また、「公益財団法人・暴力団追放運動推進都民センター」の賛助会員としてその活動目的に賛同しております。



BUSHIROAD

株式会社ブシロード
証券コード:7803

免責事項

本資料は、資料作成時点において当社が入手している情報に基づき策定しており、当社がその実現を約束する趣旨のものではありません。

また、独立した公認会計士又は監査法人による監査を受けていない、過去の財務諸表又は計算書類に基づく財務情報及び財務諸表又は計算書類に基づかない管理数値が含まれていることをご了承ください。